LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT
MENSILE - DICEMBRE 2012
79

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 800 SITI WEB!

EPIC MICKEY 2

UN NUOVO VIAGGIO NEI CARTONI PER TOPOLINO!

THE CRITTER CHRONICLES

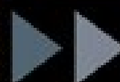
I PUNTA E CLICCA SONO TORNATI ALL'AVVENTURA!

Gioco omaggio
Clicca Qui

CALL OF DUTY® BLACK OPS II

SE LA GUERRA ARRIVA... DAL FUTURO!

IN QUESTO NUMERO



DEVIL MAY CRY



FAR CRY 3



NI NO KUNI



SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

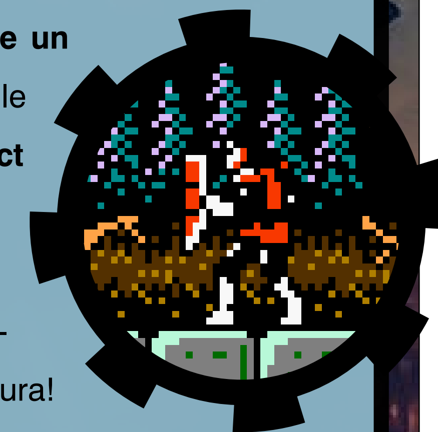
EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*



EDITORIALE

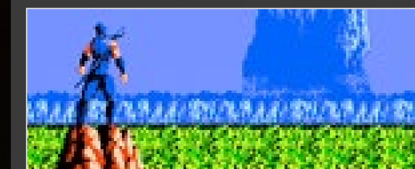
Natale è arrivato ed è il momento migliore per tracciare un bilancio sull'anno appena concluso. Il 2012 ha segnato le console di questa generazione con la conclusione di **Mass Effect** e **Assassin's Creed**, produzioni che rappresentano la maturità della next-gen, ormai pronta a svoltare verso il rinnovamento. Vedremo l'**XBox 720** nel 2013? E la **PlayStation 4**? E mentre aspettiamo una risposta, vi auguriamo buone feste...e una piacevole lettura!



CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!

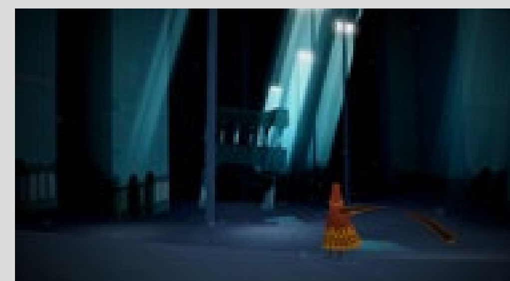


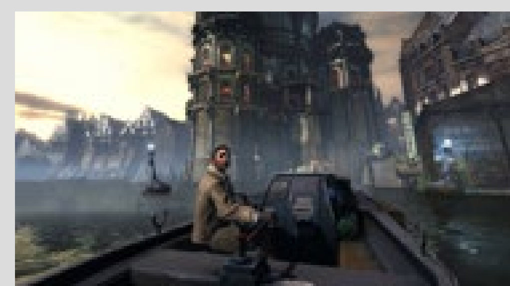


WII U: PRIMA SETTIMANA DI SUCCESSO

Oltre trecentomila console vendute nei primi sette giorni di lancio

I **primi risultati di vendita del Wii U, nuova piattaforma** casalinga targata **Nintendo**, sembrano premiare la console, almeno per quanto riguarda la versione giapponese. Ben 307.471 sono stati i pezzi venduti nella prima settimana di lancio, seguendo le stime tracciate dalla casa di **Kyoto** che aveva immesso sul mercato 350.000 unità. Bene anche i **software**, con **New Super Mario Bros. U** che tocca le 160.140 copie e **Monster Hunter 3 Ultimate** che si attesta a quota 106.454. Un buon inizio: aspettiamo di vedere cosa accade nel resto del mondo...

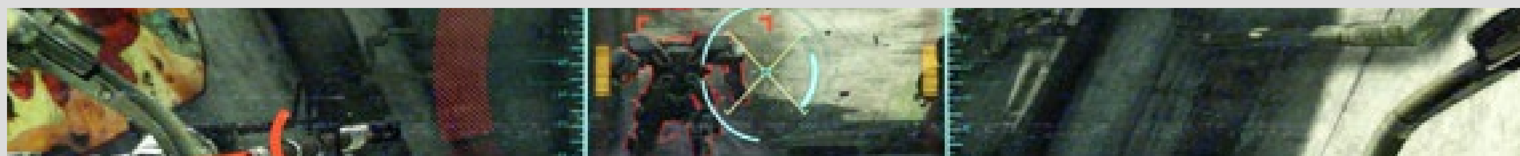




CRYSIS 3 HA UNA DATA

Rilascio previsto per il prossimo febbraio!

EA ha svelato la data di uscita definitiva per il suo atteso Crysis 3. Il titolo è previsto in versione multipiattaforma per **PlayStation 3**, **Xbox 360** e **PC** e sarà rilasciato il prossimo 21 febbraio. **L'FPS Crytek** mostrerà ancora una volta i muscoli mettendo in campo un motore grafico di primissima qualità: siete pronti per tornare in azione?



HAWKEN: DISPONIBILE LA OPEN BETA!

Meteo Entertainment rilascia la build pre-definitiva dell'atteso titolo

Mentre state leggendo queste pagine sarà trascorsa una data speciale: il 12.12.12, giorno scelto da **Meteo Entertainment** per lanciare la versione **open beta** dell'atteso **Hawken**. Tutto il mondo potrà testare la **build** pre-definitiva del **free-to-play** ad eccezione della Cina, in cui la produzione sarà pubblicata da **Kong Zhong**. A quando il rilascio?





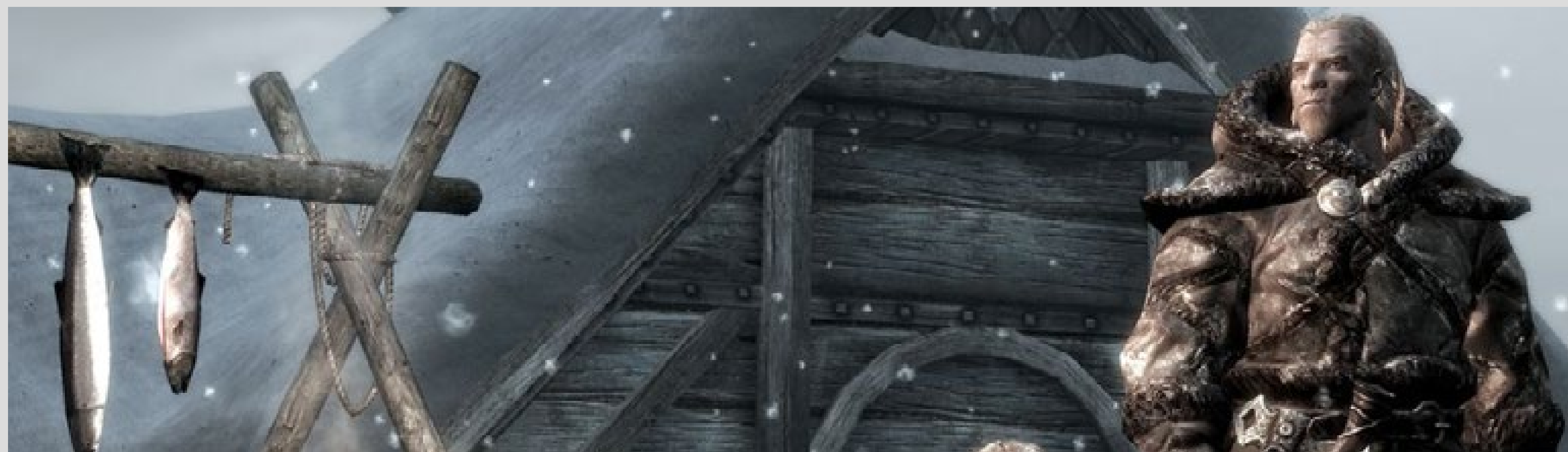


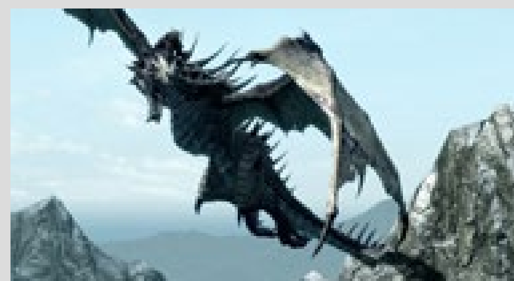
WII MINI PER BEST BUY!

Annunciato dal rivenditore statunitense

La catena Best Buy ha anticipato il comunicato stampa di Nintendo di qualche ora, rivelando l'uscita, prevista per il 7 dicembre, della console **Wii Mini**, ovvero una versione "*extra small*" della fortunata e popolare piattaforma. E' disponibile in diverse colorazioni e si rivolge soprattutto ad un target di causal gamer...









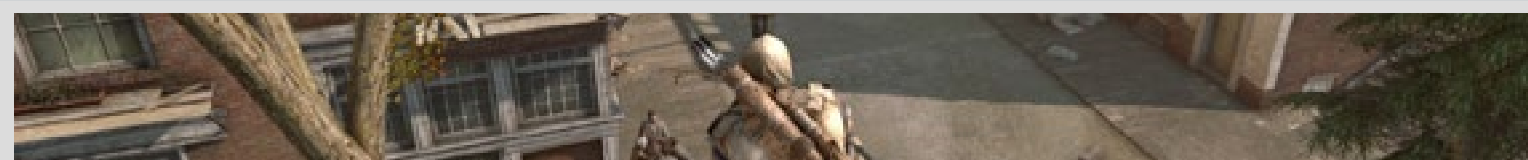
DRAGONBORN: NUOVO DLC DI SKYRIM

Arriva su XBox 360 l'espansione ispirata ad un'isola di Morrowind

The Elder Scrolls V: Skyrim, pur facendo soffrire l'utenza PS3 per penuria di **DLC**, continua il suo cammino di espansione ed ampliamento offrendo un nuovo contenuto per **XBox 360**, che arriverà comunque nel 2013 su **PlayStation 3** e **PC**.

Parliamo di **Dragonborn**, che ci consentirà di esplorare una porzione di **Morrowind** e, più precisamente, l'isola di **Solstheim**. Sarà possibile apprendere nuove abilità, come l'esecuzione di grida più potenti e la capacità di cavalcare draghi. Lo scontro ha inizio!





LE ESPANSIONI DI UN VERO ASSASSINO

Segreti Nascosti è il primo DLC in arrivo per Assassin's Creed III

E' iniziata la crociata di espansioni di Assassin's Creed 3: il primo **DLC** del titolo si intitola **Segreti Nascosti**, ovvero una raccolta di contenuti concessi precedentemente agli acquirenti delle edizioni **Join or Die** o **Freedom**. Sarà possibile giocare per un'ora in più, attraverso le avventure **Antiche Rovine Maya**, **Spettro guerriero** e **Segreto pericoloso**.







PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: CAPCOM / GENERE: AZIONE / USCITA: 13 - 01 - 2013

DMC: DEVIL MAY CRY

ANTEPRIMA completa

A cura di: **Alessio Calace**



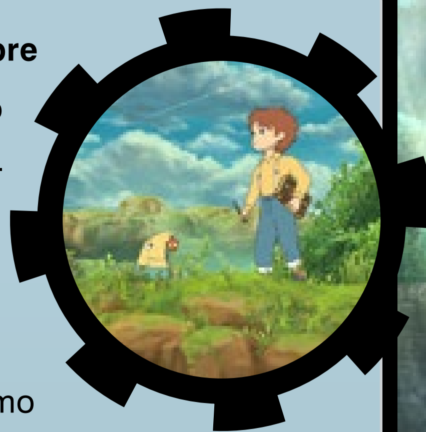
Capcom ha pensato di riportare Devil May Cry agli albori della serie, affidando l'arduo compito ai famosi **Ninja Theory** (creatori di **Ninja Gaiden**). Questa volta il sistema di gioco si basa, oltre che sul classico duo spada-pistole, su una falce che funge da rampino per attirare e scagliare nemici, funzione che porta una grande varietà nell'azione. Dal punto di vista grafico ció che stupisce maggiormente sono gli effetti di illuminazione e di rifrazione della luce nell'ambiente, oltre all'ottimo studio dei colori. L'impatto visivo è ottimo, ma ci sono difetti abbastanza evidenti per quanto concerne le ombre, alcune Textures in bassa definizione e, infine, la solita totale assenza di interazione con l'ambiente. Il nuovo **DMC** ha delle basi solide che divertono e rendono giustizia alla fama hardcore della serie: **Dante** mostra tante novità dal punto di vista del gameplay che svecchiano e rinnovano un sistema di gioco un po' stantio. Se saranno risolti i problemi di mappatura dei tasti e limati i difetti grafici, probabilmente a gennaio ci troveremo tra le mani uno dei migliori giochi di azione di questa generazione, con buona pace di tutti i detrattori...

PIATTAFORMA: PS3 / PUBLISHER: NAMCO BANDAI / GENERE: RPG / USCITA: 25 - 01 - 2013

NI NO KUNI

ANTEPRIMA completa

A cura di: **Alessio Calace**



I giochi di ruolo, in questa generazione, sono diventati sempre piú simboli della visione occidentale del gaming, tralasciando la loro vera origine basata sulla tradizione giapponese. **Ni No Kuni** rappresenta per molti fan l'unico modo di trovare un titolo degno dei vecchi **RPG** del passato e lo sviluppo di una **software house** di livello come **Level 5** fa presupporre l'avvento di una nuova perla videoludica. Nella demo disponibile si potevano provare due spezzoni di gioco. Nella prima parte abbiamo potuto saggiare la bontà del sistema di combattimento; nella seconda, invece, la varietà delle ambientazioni e l'interessante background che ruota attorno alla trama. Le battaglie risultano strategiche: inoltre ci permettono di scegliere se impersonare il mago protagonista o delle creature catturate durante il viaggio. Ma quello che maggiormente stupisce è la mappa di gioco: un mondo talmente vasto e ricco di dettagli davvero sorprendente. Il lavoro grafico svolto dallo **Studio Ghibli** (creatori di film di culto come **La città incantata**), hanno reso **Ni No Kuni** una piccola perla grafica: probabilmente ci troveremo di fronte ad una pietra miliare della storia videoludica!













PIATTAFORMA: PC / PUBLISHER: ARKTOS / GENERE: AZIONE - MMO / USCITA: TBA 2013

THE WAR Z



ANTEPRIMA completa

A cura di: **Bruno Manzoni**



L'invasione degli Zombie è inarrestabile: dopo avere conquistato cinema, letteratura, teatro e il piccolo schermo con la serie di **The Walking Dead**, anche l'universo digitale massivo si appresta a capitolare, schiacciato da un'orda di non morti digitali! **WarZ** mette i giocatori nei panni di un sopravvissuto ad una catastrofe globale: città in rovina, foreste animate da animali selvaggi... e ovviamente zombie in ogni dove. Il titolo inizia con la creazione del personaggio, che avrà un proprio **background** in modo da poter aumentare l'affinità con gli utenti e soddisfacendo anche i palati più "raffinati". Trovare degli amici con cui condividere il proprio viaggio, la ricerca di cibo, medicamenti e munizioni sarà sicuramente una buona idea ma realizzarla non sarà semplice: le risorse disponibili sono limitate e molti giocatori si riveleranno presto dei banditi pronti ad uccidere e depredare i malcapitati. **WarZ** è appena entrato nella fase di closed beta, quindi gli sviluppatori devono percorrere ancora parecchia strada prima di elevarlo ad un livello "speciale", ma di sicuro può rappresentare una bella ventata di novità nel genere degli **MMO**!

FAR CRY 3

RECENSIONE completa

Simone Giorgi



Negli ultimi anni Ubisoft ha proposto produzioni sempre in grado di imporsi sul mercato con una certa prepotenza. Citare l'ormai affermatissimo brand di **Assassin's Creed** appare scontato, ma non vanno sottovalutate anche soluzioni meno avveniristiche, come lo splendido **Rayman Origins** o il richiestissimo franchise di **Just Dance**. In mezzo a tanta qualità, l'azienda francese si è ritagliata del tempo per riproporre e far tornare in auge un certo **Far Cry**, lanciando sul mercato il terzo capitolo della saga. Dopo aver sorpreso critica e pubblico di tutto il mondo con il primo episodio e aver diviso le masse con il successivo capitolo per via di qualche leggerezza legata al gameplay, **Far Cry 3** si













pone l'obiettivo di ricompattare i fan lanciando sul mercato un **FPS** moderno, dal plot narrativo avvincente e senza tralasciare il **multiplayer** competitivo. Risultato raggiunto? Andiamo a scoprirlo insieme e cominciamo dall'introduzione: quando tutto sembra perfetto, quando la vita ti propone una parentesi di relax fatta di sole, spiagge bianche, mare limpido e belle ragazze... proprio in quel caso può esserci qualcosa che non va come dovrebbe. E' una regola non scritta, ma sulla quale si sono basati decine e decine di videogiochi o pellicole cinematografiche... raccontare attraverso un quadretto apparentemente sereno e tranquillo, una storia che presto si rivelerà un vero inferno. Questo è quello che accadrà al nostro protagonista **Jason Brody**, giovane statunitense giunto nella paradisiaca **Rock Island** con un gruppo di amici per tuffarsi in una vacanza spensierata. Almeno nelle intenzioni... perché i nostri giovani protagonisti avranno la sfortuna di imbattersi nel pericoloso quanto squilibrato **Vaas**, criminale deciso a prendere il gruppo in ostaggio per incassare denaro. Da questo presupposto nascono le basi della trama di **Far Cry 3**, forgiata da numerosi colpi di scena e soprattutto caratterizzata da protagonisti incredibilmente suggestivi e dalla personalità fuori dagli schemi. Avrete capito come la narrazione funga da asso portante per la campagna in singolo giocatore e come questa, nonostante qualche calo qua e la, riesca ad assicurare un vortice di emozioni suggestive e funzionali. **Far Cry 3** si







presenta come un classico **FPS**, ma dalla sua porta con sé una struttura fatta di elementi **GDR** degni dei migliori esponenti del genere. Avanzando nell'avventura verremo a conoscenza di come il suo mondo si evolva sotto i nostri piedi proponendoci sfide di diverso genere fatte di quest principali, missioni secondarie, mini giochi, corse in auto e molto altro. Il comparto grafico è di grande spessore: l'isola riprodotta offre soluzioni di diverso genere, ma tutte sono sviluppate con stile, senso coreografico e valorizzate da texture all'altezza. Sul fronte sonoro segnaliamo un discreto doppiaggio nostrano, macchiato solo da alcune interpretazioni davvero fuori luogo. Il **multiplaye**r risulta una buona alternativa alla campagna principale garantendo così una longevità davvero sterminata.



Non finisce qua: il gioco ci darà occasione di sfruttare anche una modalità **cooperative** attraverso la quale affrontare una story line differente dalla campagna principale.Non fosse abbastanza, è stato aggiunto un ottimo editor di mappe gestito in modo tale che le migliori creazioni sviluppate dagli utenti saranno sempre in primo piano e a nostra disposizione. In definitiva: **Far Cry 3** è un prodotto artisticamente completo, profondo e stimolante.

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: UBISOFT

SVILUPPO: UBISOFT

GENERE: AZIONE - FPS

GIOCATORI: 1 - ?

SITO UFFICIALE

Grafica	92
Sonoro	88
Giocabilità	90
Longevità	92

COMMENTA

GLOBALE 90

EPIC MICKEY 2



RECENSIONE completa

Andrea Pautasso



Topolino ed I videogiochi, che connubio intrigante: e finalmente, dopo un anno di attesa, arriva Epic Mickey 2: The Power Of Two. La storia prende le mosse dal suo predecessore: nel paese dei cartoni animati regna la pace, fino a quando non torna **il Dottore Pazzo**, apparentemente ravveduto... e **Oswald** si fida immediatamente, non sapendo quale catastrofe sta per avere luogo! **Topolino** dovrà dunque fare un nuovo viaggio nel mondo dei cartoni animati per sventare l'ennesima minaccia a colpi di pennello. Sì, esattamente come la scorsa volta: la novità nel gameplay riguarda però il coniglio **Oswald**, dotato di telecomando ad impulsi elettrici che servirà il più delle volte come grimaldello













per gli enigmi presenti nel gioco. Potremo tra le altre cose anche affrontare l'intera avventura in compagnia di un amico, in **split screen**. Affrontando la campagna principale in solitaria, ci renderemo conto di quanto sarebbe fondamentale avere un giocatore in carne ed ossa al nostro fianco: l'intelligenza artificiale di **Oswald** infatti è tutto tranne che brillante e sovente finirà per incastrarsi in qualche anfratto di livello, oppure agire in modo tutt'altro che utile. A livello di concept, **Epic Mickey 2** mantiene una forma ibrida che forse non soddisfa né il giocatore esperto, non attratto da quello che si rivela un cartone animato per bambini, e neppure i bambini alle prime armi, dal momento che alcuni elementi di gioco sono particolarmente complessi. A livello



tecnico il gioco presenta elementi contrastanti: stilisticamente è molto ispirato ma le collisioni grafiche sono spesso imprecise. Buono invece il doppiaggio, con interpretazioni riuscite e persino canzoni e sequenze da musical studiate ad hoc. In conclusione **Epic Mickey 2** è in più punti un alternarsi vertiginoso di luci ed ombre, valorizzato da personaggi carismatici ma difficile nel gameplay per i neofiti a cui si rivolge.

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: DISNEY INT.

SVILUPPO: JUNCTION

GENERE: AVVENTURA

GIOCATORI: MULTIPLAYER

SITO UFFICIALE

Grafica	73
Sonoro	79
Giocabilità	55
Longevità	63

COMMENTA

GLOBALE **68**

SONIC & ALL-STARS RACING: TRANSFORMED


RECENSIONE completa

Andrea Pautasso





Non è passato molto tempo da quando, con un pizzico di audacia, Sega ha proposto la sua prima esperienza su Go-Kart palesemente ispirata a Mario Kart. Il risultato finale non fu esaltante ma molti sostenettero che ne era valsa la pena: il **gameplay** era diverso dalla controparte **Nintendo** e si sviluppò anche una buona community di appassionati. A distanza di qualche anno All Star Racing ritorna, e questa volta si rinnova in una parola: **Transformed**. Ma cominciamo dall'inizio: il **roster** di personaggi è stato ampliato e, soprattutto, sono aumentati i protagonisti aggiuntivi da sbloccare nel corso dell'avventura principale. Quest'ultima ha subìto un'evoluzione

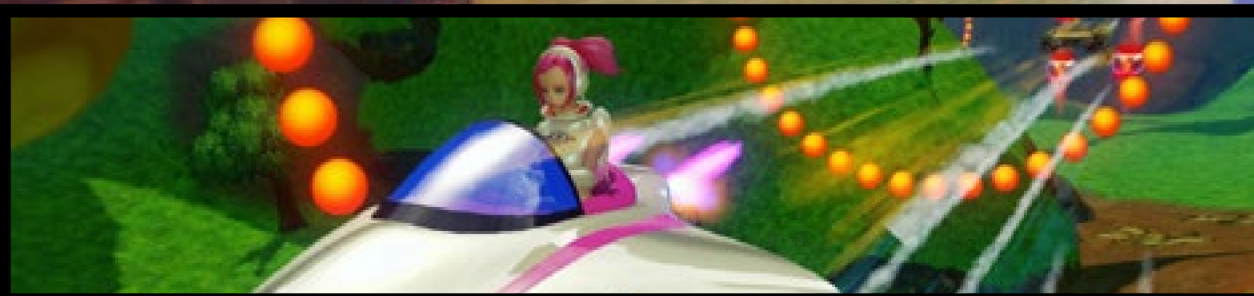


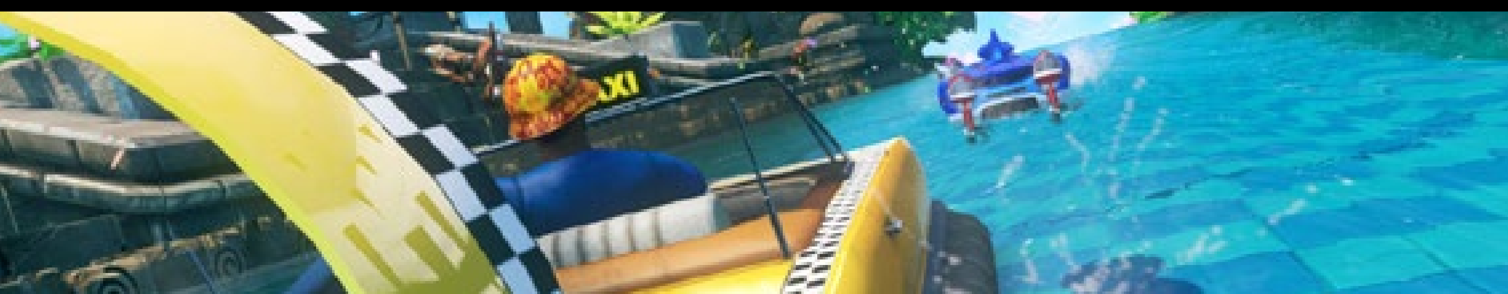






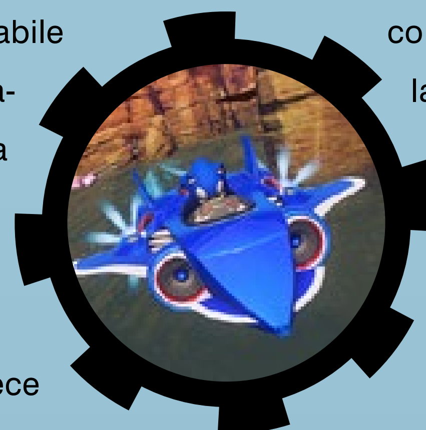








strutturale: a cominciare dalle piste ispirate alle grandi saghe di **SEGA**, come **Golden Axe** e **Panzer Dragoon**. La novità è che, per ogni singolo giro di pista, si trasforma sia il proprio kart che il tracciato stesso: il tutto con un modello di guida abbastanza soddisfacente, anche se con qualche riserva per le vetture volanti. A livello tecnico il gioco si difende bene ma certo non stupisce. Le ambientazioni sono ben curate ma il **design** molto semplificato e una pulizia grafica non memorabile lasciano qualche ombra sulla realizzazione tecnica: per certi versi sembra di trovarsi di fronte ad un gioco che sostanzialmente non ha fatto passi avanti dall'ormai vecchio **All Star Tennis** di tanti anni fa. Il sonoro invece pesca a piene mani dall'album "*nostalgia canaglia*" dei tempi d'oro **SEGA**: uno spettacolo per tutti coloro che hanno nel cuore i brani più famosi della **software house** giapponese. In definitiva questo **Sonic & All-Star Racing: Transformed** è un gioco da avere se siete appassionati di retrogaming, ma soprattutto è un titolo da acquistare se cercate un **racing game** spensierato e pieno di carattere. Avanti così **SEGA**, la strada intrapresa è decisamente quella giusta!



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: SEGA

SVILUPPO: SEGA

GENERE: RACING

GIOCATORI: 1 - ?

SITO UFFICIALE

Grafica	*72*
Sonoro	*84*
Giocabilità	*86*
Longevità	*89*

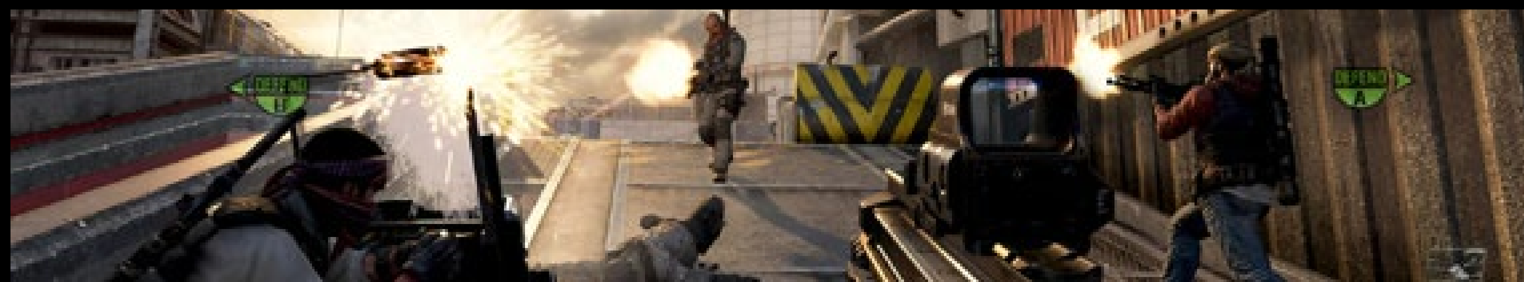
COMMENTA

GLOBALE **83**

CALL OF DUTY: BLACK OPS 2

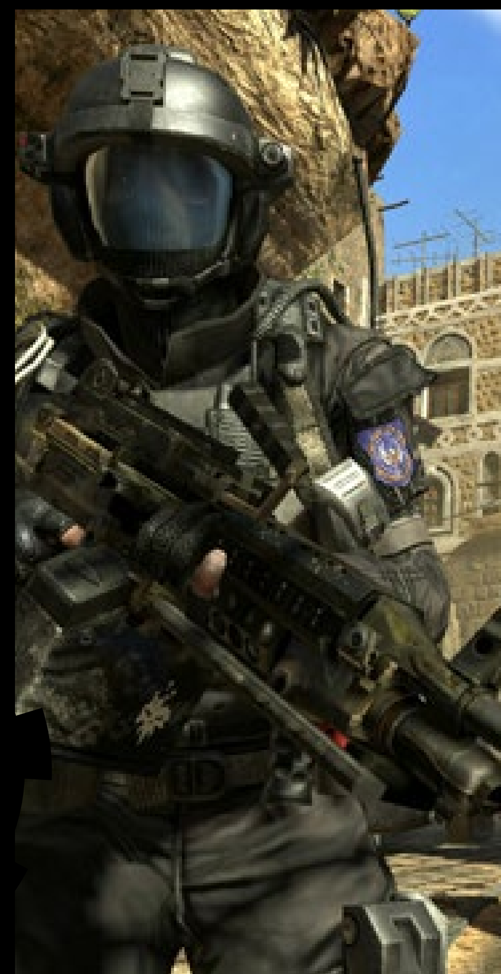
RECENSIONE completa

Simone Giorgi



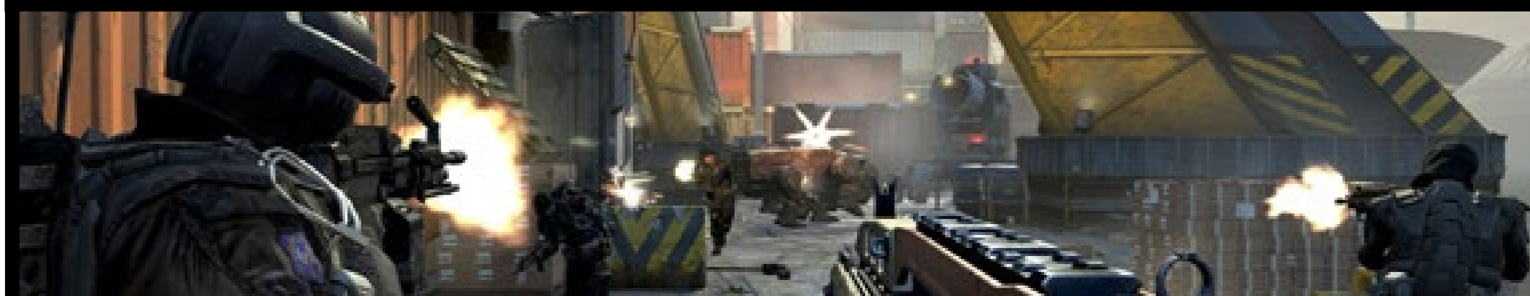
Cimentarsi nella recensione di uno dei titoli più discussi degli ultimi anni non è semplice... si rischia sempre di protendere idealmente verso una corrente di pensiero e tralasciare alcuni giudizi oggettivi che il titolo offre. Non essendo un vero affezionato della serie però, cercherò di dire la mia valutando il prodotto nei suoi effettivi pregi e difetti senza sindacare troppo su quello che era o è diventato il brand di **COD** targato **Activision**. **Black Ops 2** riporta sulla postazione di comando i ragazzi **Treyarch** che si succedono, come consuetudine, a **Infinity Ward** (sviluppatori della parentesi **Modern Warfare**) proseguendo il filone intrapreso nel precedente **Black Ops**. In questo capitolo vestiremo i









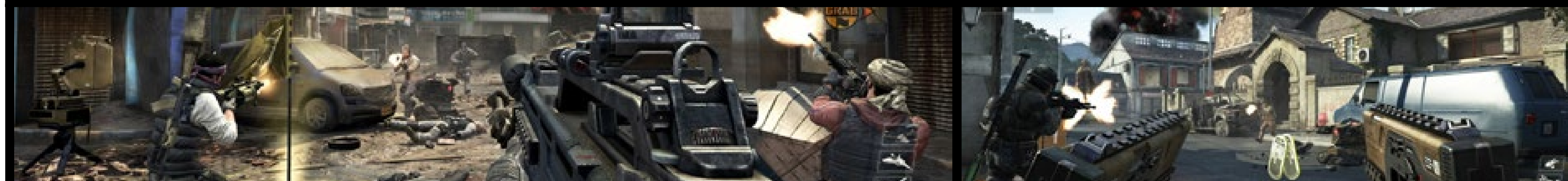




panni di **David Mason**, figlio del protagonista del precedente capitolo, il quale dovrà fermare le pericolose intenzioni del criminale di turno, tale **Raul Menendez**. La narrazione di questo secondo capitolo si snocciola con gusto e senso cinematografico, mettendoci al cospetto di ambientazioni diversificate e fornendoci un armamentario legato di volta in volta al contesto descritto: si passerà dalla classiche armi a lungo e medio raggio a sofisticate dotazioni futuristiche, degne dell'anno al quale **Black Ops 2** fa riferimento, ovvero il 2025. Particolare apprezzamento va dato alla sapiente gestazione delle scene a cui andremo incontro e alla loro rappresentazione cinematografica, decisamente incalzante e ritmata. Inutile dire che, nonostante la campagna



singolo giocatore offra buoni spunti, il piatto principale è rappresentato dalla soluzione **multiplayer**. In questo caso **Treyarch** apporta qualche modifica per guadagnare punti ed esperienza in battaglia, cumulabili in questo caso agendo positivamente sul campo e ottenendo **kill**, **assist**, e soprattutto completando gli obiettivi proposti durante i **match**. La struttura base del personaggio offrirà, invece, la possibilità di settare armi e dispositivi aggiuntivi nei dieci **slot** disponibili. Non ci saranno limitazioni ed ogni spazio sarà editabile a nostro piacere in base alle preferenze tattiche. Durante il corso dei **match** faranno ritorno diversi dispositivi che potranno venire in nostro aiuto, raggiungendo un determinato numero di uccisioni e come



sempre potremo imbracciare armi upgradabili con mirini e silenziatori per ottenere esperienza. La maggiore libertà nell'equipaggiamento offre qualche variante all'approccio classico dei match, ma non snatura una formula ancorata al passato. Non che questo sia da considerarsi in assoluto un difetto, ma i detrattori del **brand** troveranno terreno fertile per le loro, per certi versi condivisibili, lamentele. Il **multiplayer** viene comunque impreziosito anche dalla modalità **zombie**, espediente sempre divertente con il quale poter passare ore di divertimento in compagnia dei nostri amici. Tecnicamente il gioco non propone alcuna rivoluzione: il motore grafico è quello del precedente capitolo, migliorato graziea a qualche effetto di luce ben studiato. E se su console "regge botta", su **PC** soffre eccessivamente la differenza con i suoi simili, soprattutto per via di alcune texture e delle animazioni dei protagonisti in gioco. Sul fronte audio, invece, la solita tonnellata di effetti sonori ben assortiti coinvolgeranno l'utente in uno scenario bellico credibile. **Black Ops 2** è dunque consigliabile ai neofiti del brand e a chi è disposto a soprassedere alla poche novità presenti: il resto del pubblico può lasciar correre senza problemi.



VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: ACTIVISION

SVILUPPO: TREYARCH

GENERE: FPS

GIOCATORI: 1 - ?

SITO UFFICIALE

Grafica	83
Sonoro	90
Giocabilità	85
Longevità	90

COMMENTA

GLOBALE 83

THE CRITTER CHRONICLES

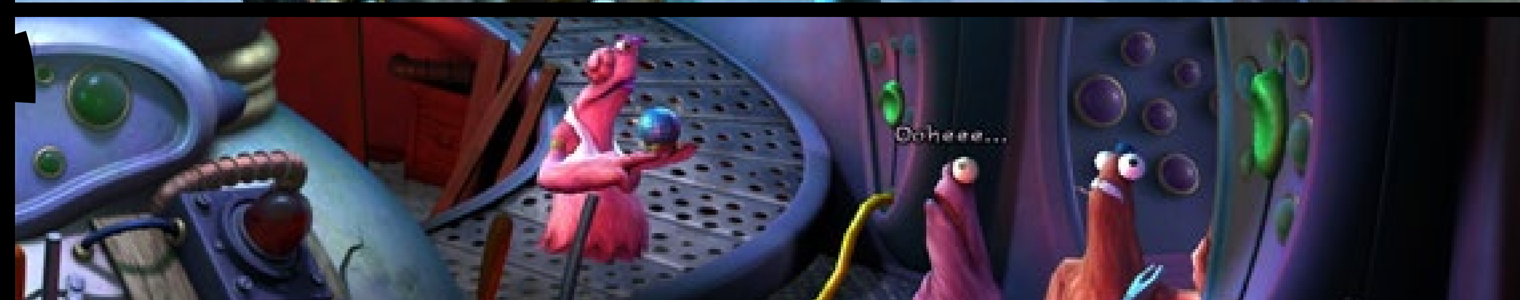
RECENSIONE completa

Giovanni Vincenti





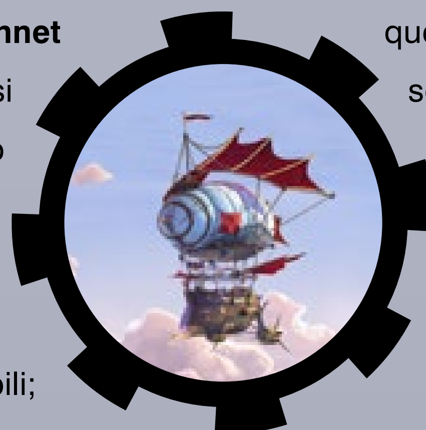




Che la nicchia riservata ai titoli basati su trama, elementi esplorativi e un'attenta impostazione di gameplay sia ormai ridotta ad una cerchia di superstiti è sfortunatamente una realtà assodata. Marcando il passo sull'ambientazione **fantasy**, alcuni brillanti ideatori come **Benoit Sokal** hanno dato vita a mondi in cui l'immaginazione si scontra con la realtà, in cui la filosofia narrativa prende il sopravvento… Non avrà forse la popolarità di **Monkey Island**, ma l'efficacia di un'avventura grafica ci sta davvero tutta anche in **The Book of Unwritten Tales**, esponente di notevole fattura da parte di **King Art Games**, **software house** tedesca che ha proposto un prequel alla serie, questo



The Critter Chronicles, incentrato sul passato dell'avventuriero **Nate Bonnet**, quando era solo uno sbruffone tipicamente propenso a barattare e barare, "doti" che lo portarono poi ad ottenere – o per meglio dire, rubare - la cosiddetta "Mary", un dirigibile capace di viaggiare per aria. Peccato che la cacciatrice di taglie **Ma'Zaz** sia intenzionata a riprendere il velivolo e riportarlo al suo proprietario... Da qui si dipana una storia che approfondirà l'amicizia con **Critter**, creatura pelosa che aiuterà **Bonnet** per gran parte dell'avventura. Il gioco si rivela ben presto un tradizionalissimo **punta e clicca** nel senso duro e puro del termine: tecnicamente presenta i classici sfondi prerenderizzati in **2D**, con risultati però davvero apprezzabili; peccato che la modellazione poligonale e le texture non siano allo stesso livello, ma risultano comunque accettabili. Ottimo il doppiaggio e più che discreta la colonna sonora, che ci accompagnerà senza troppe pretese lungo tutto l'arco dell'avventura, la cui longevità si assesta sulle ragguardevoli 10-12 ore. **The Critter Chronicles** è insomma un titolo che gli amanti delle avventure grafiche apprezzeranno, anche solo per il coraggio di un'opera davvero tutta da scoprire…



VERSIONE: PC

PUBLISHER: NORDIC GAMES

SVILUPPO: KING ART

GENERE: AVVENTURA

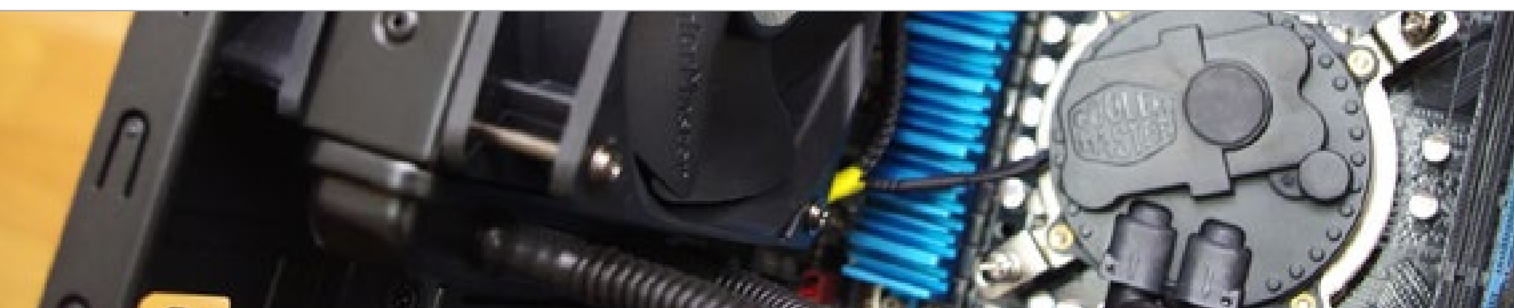
GIOCATORI: 1

SITO UFFICIALE

Grafica	80
Sonoro	78
Giocabilità	80
Longevità	76

COMMENTA

GLOBALE 78



SEIDON 120: IL RAFFREDDAMENTO... AGGRESSIVO!

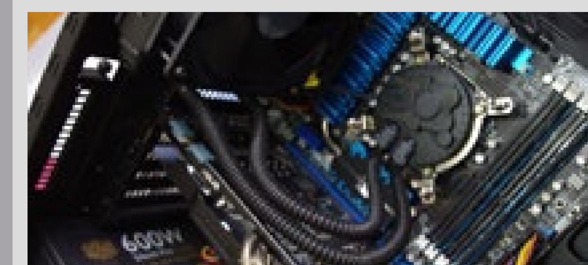
Prestazioni e compatibilità nella nuova soluzione di Cooler Master

ARTICOLO completo

Da Cooler Master arriva Seidon 120M, un dissipatore studiato per chi cerca un compromesso tra alte prestazioni e controllo della temperatura del proprio PC. Design aggressivo e caratteristiche all'avanguardia per questo nuovo gioiellino, che include una ventola da 120mm a prova di **PWM**: una tecnologia capace di trainare il dissipatore fino ad una portata pari a 86 **CFM**. Garantisce



una vasta compatiblità con la maggioranza di **socket** presenti sul mercato e, grazie al costo contenuto rispetto ad altre soluzioni analoghe, si conferma uno strumento in grado di soddisfare moleplici esigenze!





NUOVI iMAC DISPONIBILI A PARTIRE DA DICEMBRE?

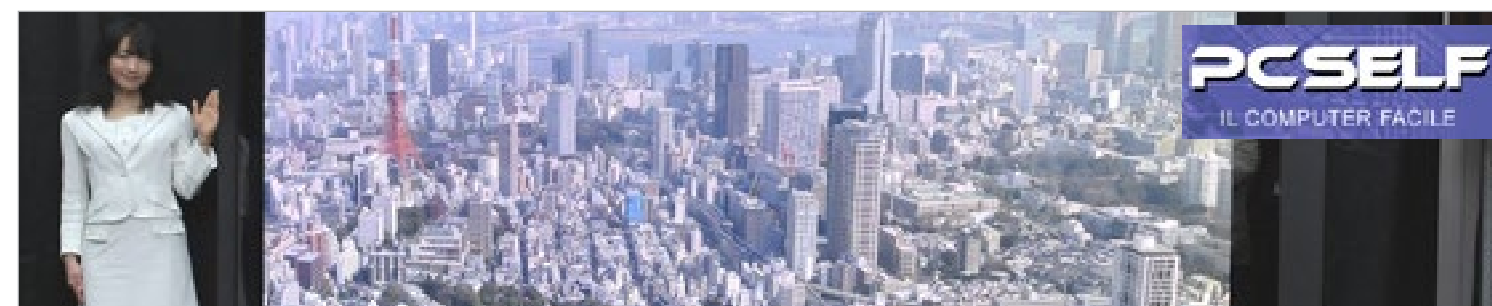
Apple potrebbe commercializzare i computer nelle prossime settimane

ARTICOLO completo

All'annuncio dei nuovi iMac, i portavoce di Apple avevano dichiarato che i dispositivi sarebbero stati commercializzati nel mese di novembre (il modello da 21.5″) e dicembre per il modello da 27″. Tuttavia diversi rumors dei giorni scorsi parlavano di



un ritardo nella commercializzazione a causa di un problema con il processo di fabbricazione. La notizia pare essere stata smentita da Apple; secondo alcune fonti vicine all'azienda, il modello da 21.5 sarà presto distribuito negli Stati Uniti entro la fine di novembre.



ULTRA HD: LA RISOLUZIONE VIDEO CRESCE ANCORA...

Il nuovo formato sarà quattro volte più definito dei normali display

ARTICOLO completo

Lo standard Full HD costituisce la soluzione ideale per avere la massima qualità video. Eppure sono già presenti sul mercato dispositivi con una risoluzione maggiore, basta pensare al nuovo **iPad** con **display Retina** da 2048 x 1536 pixel. Ma in un prossimo futuro il **Full HD** sarà scavalcato dal formato **Ultra HD**, dotato di una risoluzione quattro volte più elevata: ben 3840 x 2160 pixel. A quando la commercializzazione?



SPECIALE
GIOCO FLASH



Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

RAIDER - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!



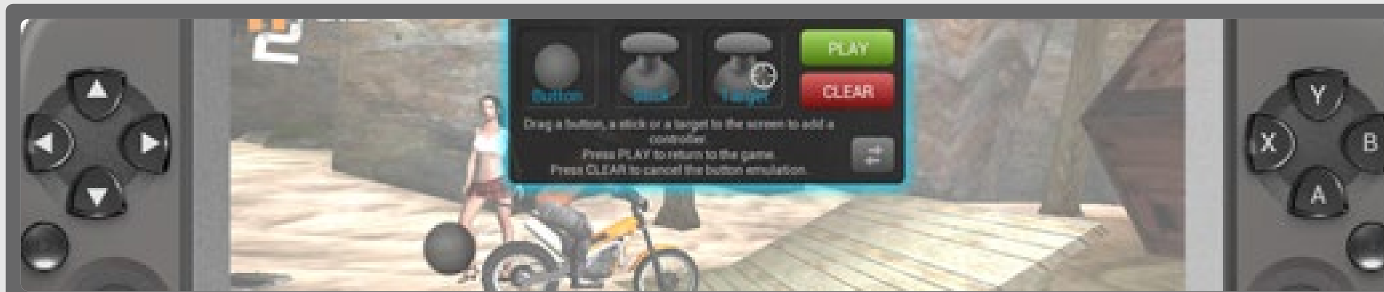
CES 2013: LE NOVITA' CHE CAMBIERANNO IL FUTURO!

Saranno premiate due nuove categorie di prodotti che rivoluzionano la tecnologia

Dall'8 all'11 gennaio, a Las Vegas, avrà luogo il CES 2013, appuntamento imperdibile per conoscere le principali novità della tecnologia. Per questa edizione sono state create due nuove categorie di prodotti da premiare: la prima riguarda gli hardware con design rivoluzionari e la seconda si concentra su tutte le innovazioni in grado di migliorare la vita. Chi saranno i vincitori?









ARCHOS GAMEPAD CI STUPISCE!

Una nuova piattaforma portatile dedicata al gaming

Arriva Archos GamePad, il tablet in cui videogiochi e mobile sono una cosa sola! La risoluzione è di 1024 x 600 pixel, con 16 milioni di colori, e sfrutta una **GPU Quad-core Mali 400 MP** insieme ad una **CPU Dual-Core** da 1.6GHz. Insomma, il videogioco è a portata... di tasca!

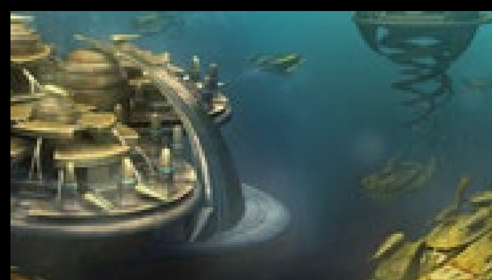


DEEPOLIS

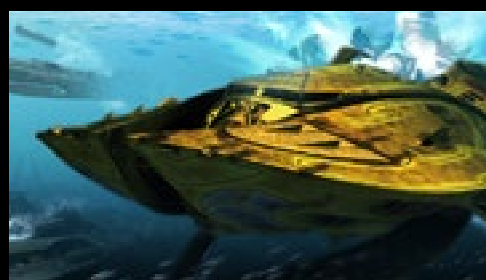
ARTICOLO completo
GDR Online



Vivi un affascinante mondo sottomarino... ma occhio a non diventare bersaglio di armi micidiali! Come comandante di sommergibile navighi nelle oscure profondità del mare e puoi stringere oltre cento alleanze tra le varie flotte, sullo sfondo di guerre tra fazioni. Il sistema include una piattaforma dinamica per il commercio, oltre a una feature per la caccia alle taglie dei ricercati. **Deepolis** è un **MMO** da giocare via browser e permette di prendere parte a complesse operazioni di abilità tattica, che spesso possono riguardare anche elementi molto tecnici, come gli scali di compravendite e attività commerciali. Insomma, se cercate un nuovo mondo da popolare... lo avete trovato!





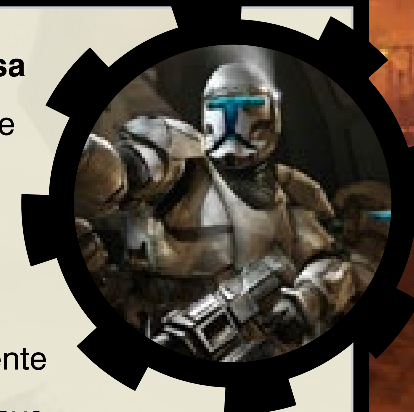




STAR WARS: THE OLD REPUBLIC

RECENSIONE completa
Gundigoot





Dallo scorso 15 novembre il chiaccherato MMORPG di casa EA / Bioware diventa Free to Play! Ora chiunque può giocare tutta la campagna, da solo o con gli amici, senza alcun limite alla crescita del personaggio o agli sviluppi della trama, e senza la necessità di sottoscrivere un abbonamento mensile (peraltro tutt'altro che irrisorio). Ovviamente alcune limitazioni ci sono: si potranno avere al massimo due personaggi e alcune razze non saranno disponibili. Che altro dire? *Che la Forza sia con voi*!



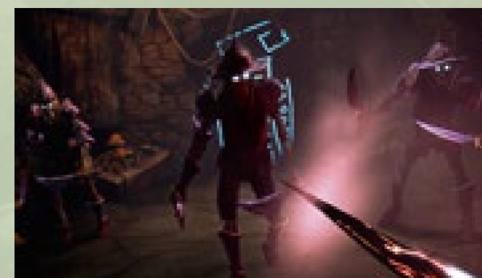


FABLE: THE JOURNEY

ARTICOLO completo GameStorm.it



Fable The Journey è un titolo difficile da giudicare. Da un lato non possiamo non fare paragoni con il brand originale, del quale non rimane molto, ma dall'altro dobbiamo giudicare un nuovo prodotto adattato al **Kinect**. E' un gioco godibile, una fiaba innestata all'interno





del mondo che abbiamo conosciuto in passato ma senza la profondità di un gioco di ruolo. Non male comunque: questo shooter su binari potrà attirare l'attenzione sia dei fan della saga che l'utenza della nuova periferica.

GLOBALE 7.5

NINJA GAIDEN

RECENSIONE completa

Cesare Arietti








Negli anni ‘80 c’era una cosa sola che importasse realmente: i ninja. **Tecmo** decise quindi che era il momento giusto per rilasciare un **platform action** dedicato ai guerrieri dell’ombra, in grado di ricordare a tutti che l’unico modo per risolvere i problemi è correre sui tetti e tagliare chiunque con la spada. E’ questo il concept di **Ninja Gaiden**, capolavoro per **NES** che nel 1989 aveva conquistato tutti gli amanti degli **shuriken**. Protagonista delle vicende è il giovane e coraggioso **Ryu Hayabusa**, deciso a vendicare il padre **Ken** (uhm, **Ryu** e **Ken**, all’epoca i nomi dei personaggi erano standard per qualunque gioco), ucciso da una misteriosa associazione criminale. E così, invece di rivolgersi alla polizia, il ragazzo se ne va a spasso per gli **Stati Uniti** decimando la popolazione locale. Armati di **Katana** e di armi speciali, da utilizzare e cambiare esattamente come accadeva in **Castlevania**, potevamo eseguire mirabolanti evoluzioni, trotterellando da una parete all’altra e anticipando gli avversari, a patto di avere lo stesso tempismo (ma non la cioccolata) di uno svizzero. Grafica di buon livello, con tanto di sequenze cinematografiche ante-litteram, e una colonna sonora eccezionale valorizzavano un **gameplay** solido quanto un cartuccione del **Neo Geo**. Certo, la difficoltà era settata su ‘*Aspetta e Spera*’, nel senso che tanto il gioco non lo finivi neanche se eri stato allevato *dai guerrieri dell’ombra*, ma come dice il proverbio: ‘*Meglio un Game Over oggi che un finale indecente domani*’.

